

EX MACHINA

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава 1: УСТАНОВКА 6
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 7

Глава 2: НАЧАЛО ИГРЫ 8
ЗНАКОМСТВО С ИГРОВЫМ ЭКРАНОМ (HUD) 8
УПРАВЛЕНИЕ ГРУЗОВИКОМ 10
БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ 11
ПОСЕЩЕНИЕ ПОСЕЛЕНИЙ 11
ОБЩЕНИЕ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ 12
ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ? 12
ПЕРВОЕ СРАЖЕНИЕ 12
ПОДБОР ПРЕДМЕТОВ 12
УХОД ЗА ГРУЗОВИКОМ 13
ЕСЛИ КОНЧИЛИСЬ ДЕНЬГИ 13

Глава 3: ОБЪЯСНЕНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ 14
ВНЕ ГОРОДА 14
В ГОРОДЕ 17
ОБЩИЕ 24
ОПЦИИ 27

Глава 4: ГРУЗОВИК 28
ХАРАКТЕРИСТИКИ ГРУЗОВИКА 28
ТАКТИКО-ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОРУЖИЯ. . 29

Глава 5: АВТОРЫ 31
ДИЗАЙН ИГРЫ: "TARGEM GAMES" 31
ИЗДАТЕЛЬ: БУКА 32

Глава 6: ИНФОРМАЦИЯ О ЛИЦЕНЗИЯХ 34

Глава 7: РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА 35

Глава 1: УСТАНОВКА

Минимальные системные требования

Процессор: 2 ГГц
Память: 512 Мб
Видеокарта: с поддержкой PixelShader 1.1, например Geforce 3/Geforce FX 5200/Radeon 9000 с 128 Мб памяти

Рекомендуемые системные требования

Процессор: 3 ГГц
Память: 1 Гб
Видеокарта: с поддержкой PixelShader 2.0 уровня Radeon 9600 Pro и выше.

Инструкция по установке

Вставьте диск с игрой в CD-ROM-привод Вашего компьютера. Если в течение минуты установка игры не началась автоматически, то Вам необходимо запустить ее вручную. Для этого найдите на рабочем столе значок "Мой компьютер" ("My Computer") и раскройте его двойным щелчком. В открывшемся списке дисков найдите Ваш CD-ROM-привод и раскройте список файлов (также двойным щелчком). В открывшемся наборе файлов и папок найдите файл setup.exe и щелкните на нем дважды для запуска инсталляции. Следуйте инструкциям программы инсталляции для успешной установки игры на Вашем компьютере.

Когда установка игры будет завершена, нажмите на кнопку "Запустить игру". Чтобы запустить игру в следующий раз, щелкните дважды на иконке на рабочем столе или выберите соответствующий пункт стартового меню.

DirectX 9.0c

DirectX 9.0c необходим для запуска игры. Установить DirectX 9.0c можно с нашего диска.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Служба Технической Поддержки ЗАО "Бука" работает с понедельника по пятницу с 11-00 до 16-00. Адрес:

115230, Россия, Москва, Каширское ш. д.1 стр.2 "Бука"

Тел.: +7 (095) 111-51-56 http://www.buka.ru/techsupport e-mail: help@buka.ru

При обращении за технической поддержкой, пожалуйста, указывайте полную конфигурацию компьютера, используемую версию Windows и DirectX, подробно опишите возникшую проблему.

Если Вы хотите получить ответы на конкретные вопросы по прохождению игры, Вы должны быть зарегистрированным пользователем. В письме Вы должны указать фамилию и регистрационный номер. Только в этом случае мы обязательно Вам ответим!

Извините,но:

Прохождение игр не высылается! Прохождение игр, пожалуйста, ищите в Форуме.

Коды к играм не высылаются!

За проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, компания "Бука" ответственности не несет.

По всем вопросам, касающимся работы операционной системы Windows95/98/NT/2000/XP, Вы можете получить консультации в центре поддержки Microsoft: тел.(095)916-7171; 125252, Москва, а/я 70, АО Microsoft.

Глава 2: НАЧАЛО ИГРЫ

При первом запуске игра предложит Вам ввести имя Вашего индивидуального профиля. В профиле хранятся Ваши настройки параметров игры и сохраненные игры. Вы можете создавать, удалять и редактировать профили в меню, открывающемся по кнопке "Профиль".

Кнопка "Опции" позволит Вам изменить настройки игры. Подробно о них написано в соответствующем разделе.

Нажмите кнопку "Новая игра" для начала игры.

ЗНАКОМСТВО С ИГРОВЫМ ЭКРАНОМ (HUD)



Первое, что Вы видите перед собой после стартового ролика – это главный игровой экран. Ваш грузовик занимает нижнюю среднюю часть экрана. Вы можете вращать камеру при помощи мыши, а также приближаться к Вашему грузовику и удаляться от него при помощи колеса мыши.

Состояние Вашего грузовика



В верхней части экрана расположено схематичное изображение кузова и кабины грузовика, изменением цвета сигнализирующее о состоянии брони этих частей (зеленый – идеальное состояние, красный -получены большие повреждения); синяя полоска – горючее, зеленая полоска – конструкция. Когда горючее или конструкция находится на опасно низком уровне – об этом сигнализируют мигающие красные индикаторы.

Справа вверху расположены спидометр и таймер (появляющийся в том случае, если Вы получили задание, которое необходимо выполнить за ограниченное время).

Ориентировка на местности



В левом верхнем углу экрана находится радар. На нем Вы сможете увидеть противников (в виде красных точек), машину игрока (в самом центре), куда направлена камера (сектор) и метки ориентиров. Расстояние до ориентиров показано цифрами справа от радара (цвет цифр соответствует цвету метки ориентира).

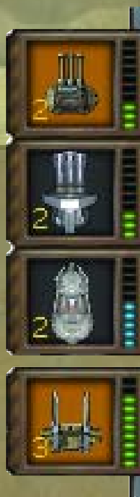
Прицеливание



В центре экрана находится прицел. Над ним – название машины, находящейся под прицелом и группировки, которой она принадлежит. Цвет надписи соответствует отношению машины к игроку: красный – враждебное, зеленый – дружественное. Слева от прицела – индикатор, показывающий конструкцию противника, справа – показывающий его броню.

Под прицелом – расстояние до врага.

Оружие



Чтобы успешно поражать противника, полезно знать состояние Вашего оружия. Для этого по правому краю экрана расположены специальные иконки, символизирующие Ваши пушки. На иконке находится иконка орудия, его группа, количество боеприпасов и заполнение обоймы.С каждым выстрелом зеленая полоска, показывающая количество оставшихся в обойме патронов, уменьшается. Когда обойма опустошается – автоматически начинается перезарядка, во время которой стрельба невозможна. Можно произвести перезарядку в любой нужный момент (нажав клавишу "R", по умолчанию). Во время перезарядки полоска меняет свой цвет и наполняется.

Когда оружие направлено в сектор стрельбы – его иконка подсвечивается.

УПРАВЛЕНИЕ ГРУЗОВИКОМ

Теперь, когда Вы познакомились с интерфейсом, настало время отправиться в путешествие по миру. Управление грузовиком осуществляется при помощи клавиатуры

W – ускорение

A – поворот вправо

S – торможение

D – поворот влево

Наведение на цель и стрельба производится при помощи мышки. Левая клавиша – стрельба из 1 группы оружия (малые пушки), правая – из 2 группы оружия (средние пушки).

Вы можете назначить любое оружие в одну из 5 групп и настроить комбинацию клавиш для стрельбы из него.

БЫСТРЫЕ КЛАВИШИ

<ПРОБЕЛ> – Стрельба из всех пушек сразу.

<I> – Открыть окно снаряжения/подобрать
<V> – Открыть окно информации о машине

<Q> – Открыть список заданий.
<M> – Открыть окно карты.
<J> – Открыть окно журнала

<H> – Сигнал, используется для въезда в город.
<L> – Включить/выключить фары
<O> – Выбраться из сложного места

<F8> – Поставить игру на паузу
<F7> – Скрыть/показать интерфейс
<F12> – Сделать скриншот

<F2> – Быстрая запись
<F3> – Быстрая загрузка

Все клавиши можно переназначить через меню опций.

ПОСЕЩЕНИЕ ПОСЕЛЕНИЙ

Города и деревни в мире ExMachina – очаги торговли, науки и – самое главное – жизни. Здесь можно починить и заправить свой грузовик, пополнить запасы вооружения, пообщаться с местными жителями.

Чтобы попасть в город, достаточно приблизиться к его воротам (если их нет – к центру поселения) и посигналить, нажав клавишу гудка ("H" по умолчанию), после того, как на экране появится подсказка, предлагающая сделать это. Услышав сигнал, хозяева впустят Вас, если, конечно, Вы не враждуете с ними.

ОБЩЕНИЕ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Чтобы получить нужную информацию, Вам часто придется общаться с жителями мира. Обычно те, кому есть что сказать, собираются в барах городов. Там всегда можно узнать свежие сплетни и заработать денег, выполнив пару заданий.

Зайдите в бар поселения и выберите собеседника нажатием левой кнопки мыши на его иконке. Откроется окно с репликами выбранного персонажа и вариантами ответа игрока. Диалог будет развиваться в соответствии с тем, какие варианты ответа Вы выберете. Вам могут быть предложены различные задания; от некоторых из них отказаться нельзя – например, от Вашей первой миссии.

ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ?

В стартовом ролике Вам дано первое задание: отвезти груз. Стрелка на радаре указывает направление на пункт назначения и расстояние до него. Подробное описание задания можно прочитать в списке заданий, который открывается по клавише "Q". Там Вы можете прочитать описание задания и выбрать, какую именно миссию отображать на карте и на радаре, нажав кнопку около ее описания.

Теперь отправляйтесь по дороге, следуя направлению, заданному стрелкой на радаре.

ПЕРВОЕ СРАЖЕНИЕ

Противник отображается на радаре красной точкой. Наведите прицел на врага и нажмите левую клавишу мыши, чтобы произвести выстрел из 1 группы оружия (клавиши можно переназначить через меню опций). Если Вы будете удерживать кнопку мыши, то стрельба будет производиться непрерывно, пока не кончатся патроны в обойме и не наступит перезарядка.

Старайтесь всегда находиться в движении, так противнику сложнее в Вас попасть.

ПОДБОР ПРЕДМЕТОВ

Когда противник погибает, после него остаются ящики, содержащие оружие или товары. Чтобы подобрать их, приблизьтесь к ящику - загорится значок подбора. Нажмите "I", чтобы подобрать все содержимое ящика. Если же Ваш кузов полон, то нажатие этой клавиши откроет его и Вы сможете перегрузить нужные предметы вручную. В меню снаряжения также работает кнопка "подобрать все".

УХОД ЗА ГРУЗОВИКОМ

Нужно следить за состоянием грузовика, чтобы он верно служил Вам. Вот несколько вещей, о которых стоит помнить:

- Во время боя машина повреждается. Если не следить за уровнем конструкции, то игрок может погибнуть. Броня защищает от попаданий, но повреждается сама.
- Также следует следить за уровнем топлива, иначе можно оказаться в тяжелой ситуации. С пустым баком грузовик может передвигаться лишь с очень небольшой скоростью на резервных батареях.
- У некоторых крупных пушек кончаются патроны.

Починиться, заправиться и пополнить запас вооружения можно в мастерских, которые находятся как в городах, так и просто разбросаны по миру.

ЕСЛИ КОНЧИЛИСЬ ДЕНЬГИ

Для починки и покупки нового вооружения и ухода за грузовиком Вам понадобятся деньги. Основные пути заработка - это торговля, выполнение заданий и продажа трофеев.

Торговля

Обратите внимание на цены на товары в различных поселениях. Часто один товар можно купить дешево, а продать дорого в деревне неподалеку. Например, на первой карте выгодно покупать товары в деревнях и продавать их в городе Южном.

Чтобы продать что-либо, зайдите в магазин, находящийся в любом городе, и перетащите иконку груза из Вашего кузова (левая часть экрана) в окно магазина (правая часть). Также можно продать товар, щелкнув по нему правой кнопкой мыши.

Покупка товара осуществляется похожим образом

Выполнение заданий

Говорите с жителями городов, соглашайтесь на подходящие Вам задания – и Вы всегда будете при деньгах.

Продажа трофеев

Если Вы предпочитаете войну торговле, то тоже не будете разочарованы. Чем опаснее враг, тем более дорогие вещи остаются после него. Продать трофеи можно тем же образом, что и товары – в магазинах.

Теперь Вы готовы отправиться в опасные приключения на просторах мира ExMachina. Желаем удачи.

Глава 3: ОБЪЯСНЕНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ

ВНЕ ГОРОДА

Снаряжение



Это окно вызывается по клавише “I”. В левой половине окна отображается содержимое кузова Вашего грузовика, установленное оружие, а также различные устройства улучшения и слоты под них.

В правой – окно "земли", где отображаются предметы, находящиеся в близлежащих ящиках, трехмерное изображение активного предмета (на который навели курсор) и кнопка "подобрать все".

Вы можете перетаскивать иконки оружия из кузова или из ящика в слоты для оружия, и наоборот. Если поместить оружие из слотов и товары из окна Груза в окно "Земля", в основном игровом экране возле машины игрока появляются ящики, которые и содержат предметы, которые игрок перенес в окно "Земля".

Свойства машины



Это окно вызывается по клавише “V”. В его правой половине можно увидеть подробные характеристики машины игрока и ее 3D-модель с установленным оружием. Три кнопки под изображением грузовика позволяют переключаться между тремя режимами: общая информация, характеристики кабины и кузова, информация о вооружении.

В режиме информации о вооружении Вы можете переназначить группы оружия.

В левой половине окна отображается содержимое кузова Вашего грузовика, установленное оружие и слоты под него, а также различные устройства улучшения. Так что Вы можете установить новые устройства на грузовик и увидеть, как меняются его свойства.

Диалог

Иногда персонажи начинают диалог с игроком вне города. В этом случае открывается окно, где Вы видите крупное изображение персонажа, с которым ведется беседа, его реплики и доступные Вам варианты ответа. Выбрать реплику можно левым кликом мыши или цифровой клавишей. Закрыть это окно можно только выбрав соответствующую реплику диалога.



В ГОРОДЕ

Магазин

Окно магазина вызывается по клавише "I", когда игрок находится в городе, и выглядит так же, как и окно инвентаря, только вместо "земли" в правой половине находится содержимое магазина. Существует 2 режима работы с магазином: покупка товаров и покупка оружия.

Покупка оружия

При выборе режима "покупка оружия" Вы сможете приобрести пушки и устройства улучшения и сразу же поместить их в нужные слоты или в кузов.

Чтобы купить что-либо, перетащите иконку предмета из окна магазина (правая часть экрана) в окно Вашего кузова (левая часть) или сразу в подходящий слот. Покупку также можно осуществить, щелкнув по товару в магазине правой кнопкой мыши. В этом случае товар появится в кузове Вашего грузовика, а необходимая сумма будет вычтена из Ваших денег.

Чтобы продать что-либо, перетащите иконку груза из Вашего кузова (левая часть экрана) в окно магазина (правая часть). Или же щелкните по товару правой кнопкой мыши для его продажи.

Цена и свойства покупаемого предмета отображаются на всплывающей подсказке. Если Вы не имеете достаточно средств для покупки, или же Ваш грузовик не имеет нужных слотов, это будет отображено на иконке предмета и во всплывающей подсказке.

Покупка товаров



При выборе режима: "покупка товаров" Вы увидите список всех возможных товаров, их цену покупки, продажи и количество. Те товары, которые не продаются в этом городе, засвечены серым. Можно включить специальный фильтр, показывающий только те товары, которые предлагаются на продажу.

Цены на товары изменяются динамически в зависимости от действий игрока. Когда продаешь товар, в месте продажи создается временная насыщенность рынка. Данный товар падает в цене на какое-то время, затем цена постепенно увеличивается. Обратная ситуация наблюдается при покупке.

Сделки совершаются в реальном времени для каждого предмета. Товаров в городе – определенное количество. Со временем оно восстанавливается.

Обычно город покупает любые товары, однако цены могут сильно отличаться. Поэтому имеет смысл перед покупкой дорогой партии товара разведать торговые пути. Иногда, чтобы выгодно продать редкий товар, Вам придется путешествовать с карты на карту. Но чаще всего можно совершить достаточно выгодную сделку в пределах нескольких соседних поселений.

При продаже предмета автоматически включается соответствующий ему режим "покупка оружия" или "покупка товаров". Последний проданный или купленный предмет выделяется миганием.

Мастерская

Окно магазина вызывается по клавише I, когда игрок находится в городе. В левой половине этого окна расположена информация о Вашем грузовике, в правой – список услуг мастерской.

Смена кабины



Для смены кабины достаточно нажать кнопку "смена кабины", затем выбрать нужную кабину из списка нажатием мыши. При этом изменения отобразятся на 3D-изображении грузовика и в его описании. Когда Вы уверены в выборе кабины, нажмите кнопку "Купить" на ее иконке.

Откроется окно подтверждения покупки, где Вам будет предложено переместить содержимое всех слотов старой кабины (левая сторона) на слоты новой (правая сторона). Это можно сделать вручную или воспользовавшись кнопкой "переместить все". Также в этом окне можно оценить количество слотов под оружие и прочие устройства на новой кабине и узнать окончательную (с учетом стоимости Вашей кабины, которая будет продана при покупке новой) цену сделки. Если Вас что-то не устраивает, нажмите кнопку "отмена". Если же вы уверены в своей покупке – нажмите "купить".

При этом все предметы, оставшиеся в слотах правой половины экрана, будут проданы вместе со старой кабиной.

Смена кузова



Чтобы сменить кузов, достаточно нажать кнопку "смена кузова", затем выбрать нужный кузов из списка. При этом изменения отобразятся на изображении грузовика (в левой части экрана) и в его описании. Когда Вы уверены в выборе кузова, нажмите кнопку "Выбрать", на его иконке. Откроется окно подтверждения покупки, работа с которым описана в предыдущем разделе.

Покупка новой машины



Чтобы купить новую машину, необходимо нажать кнопку "покупка машины". Откроется окно, где Вы сможете выбрать понравившуюся машину из числа доступных и настроить ее цвет. Когда Вы будете уверены в выборе, нажмите кнопку "Выбрать".

Перекраска

Выберите расцветку и нажмите кнопку "Перекрасить".

Заправка

Нажмите кнопку "Полный бак" для заправки полного бака или насколько хватит денег.

Если Вы хотите контролировать количество топлива, которое покупаете, нажмите кнопку "ручная заправка". При помощи ползунка установите необходимое количество топлива и подтвердите покупку.

Починка



Нажмите кнопку "Починить все" для полной починки всех деталей машины или насколько хватит денег.

Если Вы хотите контролировать, какие именно части подвергнутся починке, нажмите кнопку "починить вручную". Вы увидите список всех деталей, которые можно починить, и сколько это будет стоить. При нажатии на название части совершится починка.

Если же Вам нужно определить, в какой степени починится та или иная деталь, Вы можете нажать кнопку тонкой настройки напротив ее названия. При помощи ползунка установите необходимое качество починки и совершите починку, нажав на название детали.

На всплывающих подсказках Вы увидите подробную информацию.

Покупка боеприпасов

Перезаряжаются только те пушки, которые имеют ограниченный боезапас. Это относится в большей мере к крупным орудиям и ракетам.

Нажмите кнопку "Зарядить все" для полной перезарядки всех пушек, установленных на машине.

Если Вы хотите контролировать, какие именно орудия будут перезаряжены, нажмите кнопку "ручная перезарядка". Вы увидите список всех пушек, которые можно зарядить и, сколько это будет стоить. При нажатии на название пушки совершится перезарядка.

Если же Вам нужно определить, сколько именно зарядов приобрести для данной пушки, Вы можете нажать кнопку тонкой настройки напротив ее названия. При помощи ползунка установите необходимое количество зарядов и подтвердите покупку, нажав на название оружия.

На всплывающих подсказках Вы увидите подробную информацию о перезарядке.

Бар

Вам придется часто заходить в бар для получения и выполнения заданий.

Выбор персонажа

В правой половине экрана находятся иконки всех, кто сейчас находится в баре. Часто кто-либо из присутствующих готов дать Вам несложное задание и заплатить за его выполнение. Для начала разговора щелкните мышкой по имени персонажа.

Разговор

В этом окне Вы видите крупное изображение персонажа, с которым ведется беседа, его реплики и доступные Вам варианты ответа. Выбрать ответ можно при помощи клавиши мыши или же нажатием соответствующих цифровых клавиш.

Закрыть это окно можно только путем выбора соответствующей реплики диалога.

ОБЩИЕ

Список заданий

Задания



В этом меню Вы найдете все задания, которые согласились выполнить или уже выполнили. Задания можно фильтровать по карте, на которой находится отправная или конечная точка, при помощи свитка. Также можно переключать режим просмотра всех или только активных заданий.

У каждого задания есть описание, поясняющее, какие действия необходимо выполнить для его завершения. Около описания может находиться кнопка, нажав которую, Вы увидите на карте и на радаре ориентир задания. Задания бывают обязательными и необязательными для прохождения игры. Различить их можно по цвету ориентира (оранжевые – сюжетные, фиолетовые – опциональные).

Задание может иметь ряд пунктов, которые необходимо выполнить для его успешного завершения. Они располагаются под описанием задания, и каждый из них может указывать на место на карте.

Специальные предметы

Нажав на кнопку "Специальные предметы", Вы сможете увидеть список предметов, необходимых для выполнения заданий, их описание и трехмерное изображение.

Карта

Локальная



Карта – важный инструмент, который облегчит Вам ориентацию на местности. На ней Вы найдете все важные объекты: города, выезды с карты, места особого внимания.

Существует 2 режима работы с картой: информационный и торговый. Переключение между ними осуществляется по нажатию соответствующих клавиш, находящихся в верхнем правом углу окна.

Если кликнуть по объекту на карте левой клавишей мыши в режиме информации, можно увидеть его текстовое описание. Если же выделить поселение в режиме торговли, то можно будет увидеть цены на все товары на момент последнего визита туда. Список цен сохраняется автоматически на момент последнего посещения города. Также можно сохранить ссылку на любой город для быстрого его нахождения (например, чтобы посмотреть цены с другой карты).

Кликнув правой кнопкой мыши на любом месте можно поставить на радар пользовательский ориентир. Также можно поставить пользовательский ориентир на выбранный объект путем нажатия соответствующей кнопки.

Глобальная

На глобальной карте можно видеть все регионы, которые посетил игрок, пути сообщений между ними, а также переключаться между уже открытыми регионами.

Журнал

В этом информационном окне собраны различные инструменты, которые помогут Вам лучше ориентироваться в мире игры.

История

Все значимые события, которые происходят с персонажем, записывается в этот раздел.

Статистика

Вы всегда сможете узнать, какую дистанцию проехал игрок, сколько выстрелов сделал и сколько денег заработал, посмотрев в этот раздел.

Книги

Различные документы, найденные в процессе игры, помещаются сюда.

Группировки

Поддержание хороших отношений с различными группировками – важный элемент выживания на просторах мира. В этом разделе Вы сможете проследить, кто питает к Вам теплые чувства, а кто мечтает перегрызть Вам глотку.

Энциклопедия



Все знания, накопленные персонажем за время игры, помещаются сюда. Будь то описание встречной машины, оружия или группировки.

ОПЦИИ

В этом меню Вы сможете настроить качество изображения, громкость звука, клавиши управления и прочие параметры.

Настройки видео

В окне "разрешение" можно выбрать подходящее разрешение экрана.

Ползунок "гамма" устанавливает уровень гамма-коррекции.

При помощи окна "Качество графики" можно выбрать низкое, среднее, и максимально возможное на Вашей системе качество.

Далее следуют параметры, определяющие конкретные составляющие качества картинки. Если изменить любой из них, то "Качество графики" сменится на "пользовательское".

1. Качество воды (Высокое, среднее, низкое)
2. Дистанция отображения травы (Далеко, близко, не отображать).
3. Качество теней (Высокое, низкое, не отображать)
4. Фильтрация (билинейная, трилинейная или анизотропная)
5. Разрешение текстур (Высокое/низкое)
6. Качество Блума (Высокое, низкое, отключить)
7. Антиалиазинг (2х, 4х, откл)
8. Дальность обзора (ползунок)

Настройки звука

Здесь можно настроить громкость музыки, звуковых эффектов и речи персонажей.

Настройки управления

Здесь можно переназначить клавиши, настроить чувствительность мыши и инвертировать мышь по оси X и Y.

Настройки игры

В этом меню можно включить и отключить автозапись игры при переезде на новую карту и автоподсказки. А также отрегулировать количество боевых реплик.

Глава 4: ГРУЗОВИК

На протяжении игры Вам будет предложено для управления 5 типов грузовиков и несколько специальных машин.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГРУЗОВИКА

Конструкция

Величина, обозначающая целостность шасси грузовика. Когда она становится равной нулю, игрок погибает. Восстанавливается в мастерских за деньги.

Броня

Грузовик защищен от быстрого уничтожения броней, ее значение – сумма брони кузова и кабины. Броня поглощает процент наносимых повреждений в зависимости от своего максимального значения, текущего значения и коэффициента защиты от определенного типа оружия. При каждом попадании броня повреждается сама, но очень слабо.

Когда значение брони равно нулю, она полностью перестает защищать автомобиль. Пока есть хотя бы 1% целостности, броня обладает защитными свойствами, присущими ей, хотя и в меньшей степени, чем целая.

Броня чинится в мастерской целиком или частями.

Коэффициенты защиты от оружия определенного типа

Повреждения, получаемые в ходе игры, делятся на 3 типа:

1. Проникающее – от пуль, снарядов.
2. Взрывное – от ракет, артиллерии
3. Энергетическое – от лазера, плазмы.

Броня может иметь коэффициент защиты от каждого из этих видов повреждения. Чем больше коэффициент, тем больше повреждений будет отражено броней.

Управляемость

Синтетическая характеристика, показывающая насколько хорошо грузовик слушается руля.

Объем кузова

Форма и объем кузова определяет количество груза, которое может перевозить грузовик.

Объем бензобака
Также от массы грузовика зависит расход горючего. Чем больше масса, тем больше горючего тратится при движении.

Максимальная скорость
Показывает, какую максимальную скорость может развить грузовик.

Мощность двигателя
Мощность двигателя определяет, как быстро грузовик набирает скорость и какие препятствия может преодолевать.

Масса
Суммарная масса частей машины и груза, влияет на скорость, ускорение, маневренность Чем больше груза в кабине, тяжелее пушки, тем медленнее машина будет ускоряться.

Количество оружия
Также грузовики характеризуются количеством оружия, которое можно на него установить.

ТАКТИКО-ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОРУЖИЯ

Повреждение
Число, характеризующее повреждение, наносимое врагу в случае попадания по нему. Скажем, для пулемета повреждение составляет 7 пунктов на 1 пулю. А повреждение от очереди вычисляется умножением на количество попавших по цели пуль.

Класс повреждения
Бывает трех типов:

- проникающее (пушки, пулеметы, дробовики);
- взрывное (ракеты, артиллерия);
- энергетическое;

Необходим для расчета повреждений в различных классах брони.

Скорострельность
Скорость стрельбы. Измеряется в выстрелах в минуту.

Эффективная дальность стрельбы
Показывает, на какой дистанции начнется падение вероятности попасть по противнику. (Если дальность стрельбы – 200 метров, значит пуля, пролетев это расстояние, резко начнет терять убойную силу и через 20 метров (10%) исчезнет совсем).

Точность
Точность – это вероятность попасть в точку прицеливания. Числовое значение – угол отклонения пули от линии прицеливания.

Емкость обоймы
Сколько патронов/ракет можно выпустить без перезарядки оружия.

Время перезарядки обоймы
После опустошения обоймы необходимо затратить ощутимое время на перезарядку.

Общий объем боезапаса
Объем боезапаса. Бесконечен для многих видов вооружения, кроме ракет, очень мощных пушек и артиллерии.

Прочность
Показывает, сколько повреждений надо нанести орудию, чтобы его уничтожить. Характеристики оружия не изменяются по мере падения его прочности. Когда прочность падает до нуля, пушка перестает стрелять.

Группировка оружия
Игрок может задать, какая пушка относится с какой группе. Стрельба осуществляется стрельбой правой или левой кнопкой (1,2 группа), также возможно задействовать любые другие клавиши и кнопки клавиатуры.

Угол поворота
У каждого слота существует ограничение угла поворота, так что сектор стрельбы на некоторых моделях грузовиков может быть ограничен.

Глава 5: АВТОРЫ

Дизайн игры: Targem Games

Внутренний продюсер
Станислав "scorp" Скорб

Технический директор проекта
Алексей Скрябин

Менеджер проекта
Евгений "Hrrr" Хрунов

Сценарий
Алексей "Alex TG" Честных

Ведущий программист проекта
Антон "anger" Савин

Главный дизайнер проекта
Алексей "Alex TG" Честных

Ведущий художник проекта
Александр "Alex ML" Маргушин

Дизайн игры
Денис "mif2000" Галанин
Сергей "JSinx" Удюрминский
Алексей "Razaz" Ануфриев
Станислав "scorp" Скорб
Борис "borg" Смирнов

Программирование
Елена "SoftKitty" Евдокимова
Иван "Vano" Власов
Илья "phosgen" Рузаков
Максим "Shadow" Сарманов
Сергей "Ice Cat" Ключковский
Игорь "Goryh" Дегтярев

Графика
Иван Снигирев
Евгений "Dzhin" Гольцов
Владимир "Price" Селезнев
Станислав "Staz" Черва
Рустам "Rychi" Турей
Евгений Токарев
Сергей "Sega" Митряев
Виктор "isymbosi" Корьякин
Роман Латынов

Дизайн миссий
Денис "mif2000" Галанин
Сергей "JSinx" Удюрминский
Артем "solo" Соловьев
Кондратьев "HiKiller" Даниил
Станислав "Staz" Черва

Спецэффекты
Алексей "Hal" Лобанов

Музыка звуки
Антон Попов
Екатерина Швеммер

Тестирование
Вячеслав "Is" Авдеев
PR-менеджер
Светлана "Crystal" Честных

В игре использовались композиции победителей музыкального конкурса:
Александр Чекстер
Борис Веденский и Александр Трегер

Михаил Сидоров
Александр Лисенков
Paralaxeen
Игорь Белоусов

Также принимали участие на разных этапах:
Константин Сохарев – программирование
Святослав Паташников – руководство
Алексей Андрущенко-Веб-дизайн

Издатель: Бука

Продюсер
Иван Бунаков

Старший продюсер
Иван Мороз

Менеджеры по продвижению продуктов
Юрий Вирич
Алексей Писклюков

Технический эксперт
Кирилл Бестемьянов

Эксперт по звуку
Руслан Дмитриев

Дизайнеры-полиграфисты
Санан Ушанов
Даниелла Климашевская

PR-менеджер
Алексей Пастушенко

Ассистент PR-менеджера
Олег Морозов

Ассистент продюсера
Алексей Пешехонов
Николай Сафронов

Менеджер по новым командам
Николай Сафронов

Выпускающий продюсер
Александр Пак

Старший тестировщик
Евгений Попов
Иван Рид

Служба тестирования
Антон Епишин
Алексей Петров
Александр Полосин
Евгений Попов
Иван Райнов
Иван Рид
Алексей Чеботарев
Лидия Овсянникова
Мария Братолюбова

Внешнее тестирование
Петр Беляев
Алексей Бунак
Игорь Дмитриев
Михаил Матюшов
Игорь Пешехонцев
Денис Соколов

Дмитрий Чичков
Алексей Шеховцов
Илья Юсипов
Тимур Юсипов

Служба продаж
Максим О. Алексеев
Максим Ю. Алексеев
Максим А. Алексеев
Наталья Анкундинова
Елена Антонова
Илья Бровченко
Павел Григорьев
Виктория Киселева
Александр Кочетков
Павел Круглов
Андрей Осипов
Александр Петринский
Ольга Полковникова
Лариса Савельева
Евгений Самсонов
Светлана Самсонова
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов

Торговый маркетинг
Татьяна Васекина

Комьюнити-менеджер
Александр Ковалев

Экспертный совет
Владимир Миняев
Максим Н. Михалев
Иван Мороз
Сергей Руденко
Виталий Харитоненко

Юридическая поддержка
Георгий Виталиев

Техническая поддержка
Евгений Дмитриев

Генеральный директор
Александр Михайлов

Финансовый директор
Марина Равун

Руководитель отдела маркетинга
Максим Н. Михалев

Руководитель коммерческого отдела
Татьяна Устинова

Руководитель отдела разработок
Иван Бунаков

Отдельное спасибо:
Юлия Белова
Сергей Бобков
Илья Бровченко
Дмитрий Захаров
Дмитрий Кулешов
Дмитрий Лесин
Владимир Миняев
Иван Мороз
Марина Равун
Иван Рид
Инна Суцепина
Игорь Устинов
Ирина Царева
Виктория Эннс

Глава 6: ИНФОРМАЦИЯ О ЛИЦЕНЗИЯХ

FireMOD : Copyright (c) Firelight Technologies, Pty, Ltd, 1994-2005

(c) Buka Entertainment {Enterprises} 2005.

The product is designed under Windows Media Format Components Distribution License from Microsoft Licensing. This product includes technology owned by Microsoft Corporation and cannot be used or distributed without a license from Microsoft Licensing, GP.

This product uses
Ogg Vorbis
Copyright (c) 2002-2005, Xiph.org Foundation

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

– Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

– Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

– Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING) NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Глава 7: РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА



Запишите и запомните пять произвольных цифр

[_] [_] [_] [_] [_]

Пожалуйста, разборчиво заполните карточку и отправьте по адресу:
115230, Москва, Каширское шоссе д. 1 (к. 2), Компания «Бука».
С регистрационной карточкой Вы получаете бесплатную техническую поддержку по игре и возможность выиграть ПРИЗ!
Помните! Регистрационная карточка считается действительной только
с момента занесения данных пользователя в компьютер компании «Бука».

Фамилия: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Имя: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Пол: [_]муж. [_]жен.
Возраст: [_][_] лет
Дата рождения: [_][_]•[_][_]•[_][_][_][_] (дд.мм.гггг)
E-mail:
______________________________@_________________________
Индекс: [_][_][_][_][_][_]
Адрес (полностью):
____
д.__________________кор.______________кв.______________
(Код города) Телефон: (   )
Род занятий:
[_]школьник, [_]студент, [_]работающий, [_]безработный, другое
____
Где Вы играете в игры?
[_]дома, [_]на работе, [_]у друзей, [_]в комп. клубе
Какие игровые сайты Вы посещаете?
____
Какие журналы Вы читаете?
[_]Страна Игр, [_]Game.Exe, [_]Игромания,
[_]Мир ПК, [_]Навигатор, [_]Дом. Компьютер,
[_]Хакер

Какие неигровые журналы/ газеты Вы читаете?
____
____
Какую радиостанцию Вы слушаете?
[_]Радио-Maximum, [_]ULTRA, [_]Europa +, [_]Хит-FM,
[_]Наше радио, [_]Серебряный дождь, [_]Русское радио,
другое
____
____
Ваш любимый персонаж отечественного фильма/мультфильма/ТВ-передачи:
____
____
Какие выходящие в этом году игры Вы ожидаете больше всего?
____
____
Предложите вашу тему для новой игры:
____
____
Где Вы купили эту игру (название и адрес магазина, телефон, e-mail):
____
____
и по какой цене
____
Что повлияло на ваше решение купить именно эту игру?
[_]рекомендации друзей, [_]реклама в журналах,
[_]рекомендация продавца, [_]любимый жанр,
[_]мнение журналистов, [_]имя издателя, [_]реклама в магазине,
[_]информация в Интернете, [_]популярность игры, [_]демо,
другое
____
Что еще Вы хотели бы получать по рассылке?
____
____
Ваши пожелания компании
____
____
спасибо!